1.

Csc ip 129.97.134.17/

002 : 129.97.167.46

卡片长宽比 ：59:86

建立连接

1. 学校 服务器里， 用 node server 打开启动
2. 用户直接访问 csclub 的 html 网页 开始游戏。
   1. 是否使用数据库存储 待定
   2. 是否输入密码 待定

》》 1. web 连接 用什么写。 socket.io websocket java

》》 2. disconnect 掉线处理

1. 交互
2. 双人轮流出牌，设定对方回合无法操作 disable
3. Ack 不用

关闭连接，server 发signal 给双方

主角牌 生命值 30 特殊技能 翻牌后使用

Miles 30 每回合加一点攻击力，减一点血

杂鱼牌

2 条杂鱼

Colin 2/4 特殊技 防御状态 攻击力\*2

魔法牌

Fireball 直接造成5点伤害

1开头 人物卡

2 开头 杂鱼卡

3 开头 魔法卡

4 开头 科学卡

Jason

{

Id: 1,2,3...

type: begin / draw / action /

info: 1001 //Miles

Target : 121

Attribute: HP/ATK/DEF

Value: +- 100

}

function packSend(myid,type,info,target,attribute,value)

Type:

Msg: 传递字符信息，调试用，非游戏数据包。

节点：

已完成：

简单的棋盘布局 html,css

服务器设置：使用学校服务器开启server，csc上的网页可以连通。

12.30： 简单的制作一张卡片，完成相关方程，完成抽牌方程。

不涉及双向传输，数据包

简单完成分组

未完成：

12.31： 完成 javascript中的分组连接， console检测即可

1.7： 成功进行发牌操作，简单的卡片操作（单个客户端），最好进行数据包交互。

1.14： 完成数据包交互，完善洗牌，发牌，使用。完成加血牌和扣血牌。成功结束一局游戏

待解决（暂时搁置）：

1. 使用auto 来布局使得不同卡片尺寸使棋盘小幅移动

·可能使用统一尺寸图片解决？

·更好的棋盘布局方法？